

공지사항

■ Report 1

- RPG 텍스트 게임 업그레이드 - 몬스터/포션 상점 추가 작업
- 제출기한 : 10/11(수) 까지 제출 : 제출기한 넘길 시 제출 차단
- 제출방법 : PPT형태로 작성해 PDF로 변환해서 제출
 - 필수 내용
 - 프로그램 전체 구조 설명, 기능별 코드 설명 -> 연계한 화면 삽입해 설명,
 - 주어진 조건에 해당하는 게임 실행 화면을 단계별로 캡처해서 이미지 삽입하고 설명
- 배점기준
 - 5점 : 주어진 조건을 모두 만족하고, 정상 실행 결과 제시한 경우
 - 2점 : 정상 실행 결과는 제시 못했지만 기본 구성 제시한 경우
 - 0점 : 미참여, 레포트 복제시

RPG 텍스트 게임

1차

진행방식

- 유저의 이름 입력
- 유저는 입장할 장소를 선택
 - 여기서는 사냥터만 제공
- 사냥터에서는 몬스터를 선택
 - 레벨 1 : 너구리 , 레벨 5 : 살쾡이
- 전투는 몬스터/히어로가 죽기 전까지 무한반복
 - 유저의 공격 -> 몬스터 방어 : 몬스터 데미지
 - 몬스터 공격 -> 유저방어 : 유저 데미지
 - 데미지에 따른 체력 감소 처리 후 유저/몬스터 생존 및 죽음 처리
 - 몬스터/히어로 생존시 추가 공격 반복

```
영웅의 이름을 입력하세요. : kingman
이름이 입력되었습니다.
게임에 입장하였습니다.
*****

현재 Hero 의 이름 : kingman
현재 kingman의 레벨 : 1
현재 kingman의 힘 : 15
현재 kingman의 방어력 : 25
현재 kingman의 HP : 80
현재 kingman의 경험치 : 0
현재 kingman의 돈 : 0원
*****

사냥터에 입장하였습니다.
1. 너구리
전투할 상대를 입력하세요. :
```

조건 1: 전역 변수 선언 / 정적 메서드 구성

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class Rpg_before_calss {
4     static int hero_level, hero_power, hero_hp, hero_defense, hero_mp, hero_experience, hero_money;
5     static int monster_hp, monster_defense, monster_power, monster_mp, monster_level,
6         monster_experience, monster_money;
7     static String hero_name, monster_name;
8
9     public static void main(String[] args) {}
10
102
103     static int hero_attack() {}
121
122     static void hero_attacked(int sum) {}
130
131     static int monster_attack() {}
136
137     static void monster_attacked(int sum) {}
145 }
```

현재 kingman의 이름 : kingman
현재 kingman의 레벨 : 1
현재 kingman의 힘 : 15
현재 kingman의 방어력 : 25
현재 kingman의 HP : 80
현재 kingman의 MP : 0
현재 kingman의 경험치 : 0
현재 kingman의 돈 : 0원

조건 2 : 전투 프로세스

```
// 히어로 공격, 몬스터 방어
데미지(sum) 초기화
몬스터데미지 = hero_level * 10 + hero_power * 30
몬스터 방어 >= 몬스터 데미지 : 몬스터 hp 그대로
else monster_hp = monster_hp + monster_defense - sum;
```

```
몬스터 죽음
: 히어로 경험치 += 몬스터 경험치
: 히어로 돈 += 몬스터 돈
: break
```

```
// 몬스터 공격, 히어로 방어
히어로 방어 >= 몬스터 파워 : 히어로 hp 그대로
else hero_hp = hero_hp + hero_defense - monster_power;
```

```
히어로 죽음
: 히어로 hp = 1
: 히어로 부활 메시지 출력
: break
```

```
영웅의 이름을 입력하세요. : kingman
이름이 입력되었습니다.
게임에 입장하였습니다.
*****
현재 Hero 의 이름 : kingman
현재 kingman의 레벨 : 1
현재 kingman의 힘 : 15
현재 kingman의 방어력 : 25
현재 kingman의 HP : 80
현재 kingman의 경험치 : 0
현재 kingman의 돈 : 0원
*****
사냥터에 입장하였습니다.
1. 너구리
전투할 상대를 입력하세요. :
```



```
사냥터에 입장하였습니다.
1. 너구리
전투할 상대를 입력하세요. : 1
너구리와 전투를 시작합니다.
kingman의 공격입니다.
너구리 데미지는 460 입니다.
너구리가 죽었습니다.
*****
현재 Hero 의 이름 : kingman
현재 kingman의 레벨 : 1
현재 kingman의 힘 : 15
현재 kingman의 방어력 : 25
현재 kingman의 HP : 80
현재 kingman의 경험치 : 10
현재 kingman의 돈 : 10원
*****
```

조건 3: 히어로 레벨업 프로세스

//히어로 레벨업 프로세스

```
hero_experience >= hero_level * 80 이면{
    hero_level 1증가
    레벨 증가 메시지 출력
    hero_money += hero_level * 50;
    "레벨업 기념으로 돈이 증가한 메시지 출력
    히어로 경험치 초기화
}
```

현재 kingman의 이름 : kingman	현재 kingman의 이름 : kingman
현재 kingman의 레벨 : 1	현재 kingman의 레벨 : 2
현재 kingman의 힘 : 21	현재 kingman의 힘 : 21
현재 kingman의 방어력 : 25	현재 kingman의 방어력 : 25
현재 kingman의 HP : 130	현재 kingman의 HP : 130
현재 kingman의 MP : 0	현재 kingman의 MP : 0
현재 kingman의 경험치 : 70	현재 kingman의 경험치 : 0
현재 kingman의 돈 : 40원	현재 kingman의 돈 : 150원

1. 사냥터
2. 포션 상점
입장할 장소를 입력하세요. : 1
사냥터에 입장하였습니다.

1. 너구리
입장할 장소를 입력하세요. : 1
너구리와 전투를 시작합니다.
kingman의 공격입니다.

1. 쓰러스트
공격 번호를 입력하세요 : 1
데미지는 640 입니다.
너구리가 죽었습니다.

kingman의 레벨이2이 되었습니다.
레벨업 기념으로 돈이 100원 증가하여
150원이 되었습니다.

조건 4 : 몬스터 구성

- 몬스터 추가로 등장한 살쥬이 공격에 필요한 포션을 구입할 상점 필요
- 기본 HP와 힘만 가지고 살쥬이 공격 불가능
- 포션상점에서 힘과 HP 구매 후 살쥬이 공격 가능

```
monster_name = "너구리";  
monster_hp = 100;  
monster_mp = 0;  
monster_level = 1;  
monster_power = 20;  
monster_defense = 5;  
monster_money = 10;  
monster_experience = 10;
```

```
monster_name = "살쥬이";  
monster_hp = 2000;  
monster_mp = 0;  
monster_level = 5;  
monster_power = 100;  
monster_defense = 20;  
monster_money = 30;  
monster_experience = 50;
```

사냥터에 입장하였습니다.

1. 너구리

2. 살쥬이

전투할 상대를 입력하세요. : 2

살쥬이와 전투를 시작합니다.

kinh의 공격입니다.

1. 쓰러스트

공격 번호를 입력하세요 : 1

데미지는 560 입니다.

살쥬이의 공격입니다.

데미지는 100 입니다.

kinh의 공격입니다.

1. 쓰러스트

공격 번호를 입력하세요 : 1

데미지는 560 입니다.

살쥬이의 공격입니다.

데미지는 100 입니다.

kinh의 공격입니다.

1. 쓰러스트

공격 번호를 입력하세요 : 1

데미지는 560 입니다.

살쥬이의 공격입니다.

데미지는 100 입니다.

kinh의 공격입니다.

1. 쓰러스트

공격 번호를 입력하세요 : 1

데미지는 560 입니다.

살쥬이가 죽었습니다.

현재 Hero 의 이름 : kinh

현재 kinh의 레벨 : 2

현재 kinh의 힘 : 18

현재 kinh의 방어력 : 25

현재 kinh의 HP : 301

현재 kinh의 MP : 0

현재 kinh의 경험치 : 70

현재 kinh의 돈 : 150원

현재 Hero 의 이름 : kinh

현재 kinh의 레벨 : 2

현재 kinh의 힘 : 18

현재 kinh의 방어력 : 25

현재 kinh의 HP : 76

현재 kinh의 MP : 0

현재 kinh의 경험치 : 120

현재 kinh의 돈 : 180원

조건 5: 포션상점 프로세스

```
현재 Hero 의 이름 : kinh
현재 kinh의 레벨 : 2
현재 kinh의 힘 : 18
현재 kinh의 방어력 : 25
현재 kinh의 HP : 201
현재 kinh의 MP : 0
현재 kinh의 경험치 : 70
현재 kinh의 돈 : 170원
*****
```

1. 사냥터
 2. 포션 상점
- 입장할 장소를 입력하세요. : 2

```
포션 상점에 입장하였습니다.
1. 힘 증강 포션 (30원)
2. 방어력 증강 포션 (30원)
3. 경험치 증강 포션 (100원)
4. HP 증강 포션 (10원)
5. MP 증강 포션 (10원)
원하시는 물건을 입력하세요. : 4
포션 상점에서 물건을 구매 시도하는 중입니다.
구입이 완료되었습니다.
170원 남았습니다.
```

```
현재 Hero 의 이름 : kinh
현재 kinh의 레벨 : 2
현재 kinh의 힘 : 18
현재 kinh의 방어력 : 25
현재 kinh의 HP : 251
현재 kinh의 MP : 0
현재 kinh의 경험치 : 70
현재 kinh의 돈 : 160원
```

// 구입한 포션에 맞게 포션 증가 처리

```
hero_power += 3;
hero_defense += 3;
hero_experience += 50;
hero_hp += 50;
hero_mp += 50;
```

static int potionStore_show(int money, int num) { }